L'arrivée sur Tanaephis

Nos ancêtres ont traversé l'océan petit, ouaip ! Sur des bateaux gigantesques, tirés par des grands serpents de mer. Ils ont affronté des dangers sans nom sur la mer et nombreux sont les héros qui prérirent en défendant les grands bateaux Piorads contre les monstres marins. Et pourquoi est ce qu'ils faisaient ça d'après toi, p'tit gars ? Parce que, là d'où ils venaient, il n'y avait plus rien à conquérir… Ils avaient déjà tout dévasté, il n'y avait rien qui soit un vrai défi pour un Piorad digne de ce nom. Alors, les plus braves parmi les Piorads entendirent l'appel des Dieux. Ouaip, les Dieux, par delà les océan leur faisaient signe. Ils mettaient les Piorads au défi de venir les rejoindre pour devenir les maîtres de Tanaephis. Et le plus brave parmi ces braves, Leif Mennegisson prit la tête de la grande flotte des piorads, et ils répondirent à l'appel des Dieux. C'est ainsi que nous sommes venus ici petit. Et quand tu vois les lavettes des autres peuples tu comprends vite pourquoi les Dieux nous ont fait venir. Ils voulaient un sang neuf et fort ici, de vrais guerriers qui pourraient leur rendre honneur et les porter dans la bataille. Tu vois petit, nous sommes des conquérants, et nous ne devons jamais cesser de l'être, car sinon notre sang se transformera en eau salé et tout notre peuple périra ou, pire, deviendra aussi perverti que les dérigions.

Les piorads qui ont débarqué sur le continent de Tanaephis étaient des fuyards. Une population de forçats fuyant l'esclavage dans l'espoir de trouver une terre d'asile. C'est en soit une bien belle histoire qui aurait fait une bonne base aux mythes d'une peuplade… si les piorads étaient un peuple moins belliqueux ; et si les Armes n'avaient pas fortement influé sur leur destinée.

Tous les piorads savent que leur peuple est venu d'au delà de l'océan à l'est de Tanaephis. Mais lorsqu'il s'agit de dire d'où ils venaient les choses sont beaucoup plus floues ; et les Armes semble avoir toujours œuvré pour maintenir ce flou.

Certaines légendes piorads s'étendent un peu plus sur la traversée. Ces histoires sont en générales très effrayantes, peuplées de créatures monstrueuses et sanguinaires. Elles montrent à quel points les premiers piorads étaient valeureux et à quel point ils ont mérité Tanaephis. Elles ancrent aussi fortement dans l'esprit des piorads l'idée qu'une tentative de traversée de l'océan serait vouée à l'échec.

La mort

La mort est la compagne du guerrier piorad tout autant que son chagar et son arme. Il la donne et finalement la reçoit avec la même joie sauvage.

De nombreuses légendes circulent dans les royaumes piorads sur ce qui attend le défunt. Aussi variées soient elles, elles s'accordent toutes pour dire qu'afin d'avoir une bonne mort le guerrier doit avoir, tout au long de sa vie, occis de nombreux ennemis et doit périr les armes à la main en emportant avec lui celui qui le tue. Cela rends les guerriers piorads particulièrement dangereux lorsqu'ils sentent leur fin inéluctable.

Voilà quelques exemples de légendes concernant l'après vie des piorads :

Les piorads vivant dans la région du Fleuve Blanc racontent que tout en haut de la Pointe du Nord se trouve la *Forteresse des défunts*, une titanesque place forte perdue dans les brumes et la neige où se retrouvent les guerriers morts. Là ils festoient et se battent sans cesse, côtoyant les grands warjarls d'autrefois. Les femmes qui ont toute leur vie servi fidèlement leur village et leur époux ont l'honneur de continuer à les servir au delà de la mort dans la forteresse. Cette légende raconte aussi que les piorads indignent de rejoindre la forteresse èrent dans les étendues neigeuses qui l'entoure en se lamentant comme les lâches qu'ils ont été dans la vie.

Certains piorads un peu illuminés racontent même qu'un jour les portes de la *Forteresse des défunts* s'ouvriront pour laisser sortir l'armée des morts, et qu'elle se répandra sur Tanaephis pour livrer la toute dernière bataille où périront tous les êtres vivants du continent (Les Armes de la Mort Carmin l'aime bien cette légende).

Cette légende rend les piorads de la région très hostiles aux expéditions se rendant vers la Pointe du Nord et c'est avec une hargne décuplée qu'ils massacrent les insolents qui tente d'atteindre la montagne

(depuis Eclat de Lune la Mort Carmin soutient fortement cette pratique qui leur permet de se venger un tant soit peu de l'Eclipse de Lune).

Une autre légende, assez répandue du côté de l'Amiss et du lac Lauraine raconte que la mort d'un piorad marque son départ vers une autre terre à conquérir, tout comme il y a longtemps les piorads répondirent à l'appel des Dieux pour venir conquérir Tanaephis. Les piorads pensent que plus la mort du guerrier est valeureuse et plus son rang sur la nouvelle terre sera élevé.

Au contact de penseurs étrangers certains piorads originaires des deux grandes cités ont développé une théorie un peu plus poussée sur le devenir du piorad après la mort. Pour ces penseurs piorads (si si) l'être humain est doté d'un corps et de la Fureur. C'est la Fureur qui donne l'étincelle de vie aux êtres vivants. Plus la Fureur est forte est plus l'individu est combatif. Bien entendu les piorads sont, de tous les peuples de Tanaephis, ceux dont la Fureur brûle avec plus de vigueur. C'est dans le feu du combat que la Fureur s'exalte. Selon ce mythe lorsqu'un piorad meure sa Fureur lui survit, et elle rejoint la Fureur du peuple piorad dans son entier, servant de guide et d'exaltation pour ses descendants. Cela permet d'affirmer qu'au travers de sa mort le piorad continue à lutter auprès des siens.

A peu prêt toutes les légendes piorad concernant la mort affirme qu'un porteur d'Arme piorad, s'il meurt de manière particulièrement héroique et violente peut voir une partie de son être lui survivre dans le Dieux dont il fut le compagnon. Les Armes n'ont jamais constaté cela mais se gardent bien de détromper leurs camarades de jeu piorad. Plus ils ont de raison de vouloirs les porter et plus elles sont heureuses.

Les Dieux

S'il ne devait rester à la surface de Tanaephis qu'une seule peuplade acceptant de porter les Armes se serait les piorads. Il faut dire que les Dieux se sont intéressé de très près à leur cas et ont influencé leur civilisation de manière très significative. Les Armes-Dieux sont nombreuses chez les piorads et chacun de leurs porteurs acquièrent un statut de demi-dieu.

Mais au sein de cette foule, des Armes plus puissantes que les autres arrivent à faire leur chemin et accèdent à un statut bien supérieur : elles deviennent des symboles incontournables de la culture piorad et c'est un véritable culte guerrier qui se créé autour d'elles. Les Armes qui ont atteint un tel statut ne sont plus désireuses de quitter le Nord (sauf au temps des razzias vers le sud). Ces Armes attirent à elles de nombreux guerriers désireux de les suivre au combat et, pourquoi pas un jour, devenir leur porteur. Il n'est pas rare non plus de voir des Armes mineures ou peu puissantes, attirées par l'auréole de prestige de ces célébrités, venir se mettre à leur service. il se créé assez souvent tout un décorum autour de l'Armes, tel que des bénédictions aux guerriers avant le combat.

Un exemple : Thunderstrike
Thunderstrike est un marteau de guerre qui a lié son destins aux guerrier piorads depuis plusieurs siècles déjà.
Thunderstrike est arrivé dans le nord aux mains d'un aventurier dérigion qui voulait se tailler un royaume dans le nord. Le premier piorad qu'il rencontra lui asséna une défaite rapide et définitive puis pris possession de l'Arme. Le marteau se passionna rapidement pour la civilisation piorad qui lui permettait de pleinement satisfaire ses désirs.
En 490 av Neinnes Thunderstrike était porté par Sigurd Tormd, un jeune warjarl qui fut l'un des 5 premiers piorads à devenir des monteurs de chagars grâce au pouvoir de Whitebear. Le prestige dont cet événement auréola Sigurd lui permit de devenir un des plus puissants seigneurs de sa région et de regrouper autour de lui ce qui fut l'une des plus impressionnantes armées piorad de l'époque. Des sagas entières raconte ses combats contre d'autres warjarls ou contre les dérigions. Sigurd Tormd tomba au combat et on perd la trace de Thunderstrike pendant une cinquantaine d'années.
Lorsqu'elle refit son apparition l'Arme avait rejoint la Loi du Sang. Elle commença à se choisir des porteurs aux fortes capacités guerrières mais ne cherchant pas à diriger des tribus. Il se forma rapidement autour de lui un petit groupe d'yeux de braise surentraînés entièrement dévoués à l'Arme légendaire. Petit à petit cette troupe s'organisa comme une unité mercenaire souvent sollicitée par de nombreux warjarls. Cette situation est toujours la même en 1036.
Au fil des décennies la mainmise de Thunderstrike sur ses suivants c'est accentuée et ils obéissent avec fanatisme à ses ordres. L'accession à cette unité est soumise à de dangereux rituels d'initiation et les membres ont toutes sortes de traditions guerrières qui leur permettent d'affirmer leur supériorité sur les autres piorads.

Le vieil homme des tempêtes

Les légendes sur le vieil homme des tempêtes sont vieilles chez les piorads. On raconte par exemple que c'est lui qui vint choisir les 5 braves qui allaient recevoir le plus grand des dons depuis la rencontre avec les Armes-Dieux : les chagars.

Depuis qu'ils sont installés dans les nord les seigneurs piorads ont toujours eu à faire au vieil homme des tempêtes. Ses apparitions sont très rares mais lorsqu'il entre dans la salle de banquet d'un warjarl, sans que personne ne sache comment il est arrivé là, le silence se fait. Lorsqu'il vient vers un seigneur piorad, c'est toujours pour lui donner un conseil de la plus haute importance ou pour lui faire des révélations funestes. On l'a vu prédire avec justesse la chute de plus d'un puissant warjarl qui se laissèrent emporter par leur orgueil ; où bien donner à un jeune guerrier prometteur les atouts nécessaires à son ascension au pouvoir. Certaines légendes racontent même qu'on l'a vu faire d'impressionnantes apparitions lors de grandes batailles et en faire changer le cours en quelques minutes.

Le vieil homme, comme vous vous en doutez, est un fusionné. Du temps où il était une Arme il se nommait StormCloud. Il fut parmi les premières Armes à s'intéresser aux Piorads, et il participa activement à leur acclimatation à Tanaephis, puis à leur migration vers le Nord. Il fut la première Arme-Dieu à fusionner avec un Piorad. Depuis lors il n'a pas quitté le Nord, participant activement à la composante nordique de la Forteresse Tanaephis.

Pendant la période où Melaus chassait les Fusionnés, le vieil homme se fit plus discret et très peu de warjarls eurent l'occasion de le rencontrer.

Les chagars et les loups

Le chagar et le loup occupent des places particulières dans les croyances piorads, aux antipodes l'un de l'autre. Lorsqu'ils sont arrivés dans le Nord les piorads se sont heurtés aux loups. Ils furent un grand fléaux du peuple piorad, avant même qu'ils ne rencontrent les thunks et que commence leur lutte perpétuelle.

Dans la région des deux montagnes la légende raconte que les piorads se heurtèrent à une race particulière de loup. Ils étaient plus grands que les autres loups, terriblement musclés et rapides et leurs morsure brûlait comme de l'acide. Le mâle dominant de cette grande meute était aussi haut qu'un cheval et son hurlement faisait naître l'effroi même chez les plus valeureux guerriers. Les piorads qui s'étaient approchés si près des montagnes jumelles furent massacrés par cette meute. Les quelques survivants revinrent vers le sud et rapportèrent la légende des loups monstrueux. Pendant les années qui suivirent plusieurs expéditions furent lancer vers les montagnes pour tenter d'installer des villages. A chaque fois les pertes étaient importantes mais petit à petit les piorads réussirent à progresser. Lentement ils repoussèrent la meute vers les montagneq, mais jamais un guerrier ne réussit à avoir la vie du chef de meute.

Les loups monstrueux continuèrent à faire vivre un enfer aux piorads. Plus d'une fois des groupes de porteurs d'Armes prirent le chemin des montagnes jumelles pour débusquer le chef de meute. A chaque fois des loups ramenaient les Armes ensanglantées près des villages.

Lorsqu'enfin, un jour, un des chasseurs parvint à revenir se fut pour mourir parmi les siens en évoquant un homme qui vivait avec la meute, un porteur d'Arme. Cette nouvelle fit le tour des royaumes piorads et bientôt de nouvelles Armes poussèrent leurs porteurs vers cette région, impatientes de se lancer à la recherche du mystérieux porteur d'Arme. Ces Armes étaient parmi les plus puissantes des royaumes piorads, et certains prétendent même que le vieil homme des tempête fut aperçu dans la région à plusieurs reprises.

Finalement lors d'une sanglante sortie de chasse les porteurs piorads réussirent à mettre à mort le chef de meute mais ne trouvèrent pas trace du porteur d'Arme, et certains allèrent jusqu'à prétendre qu'il n'avait jamais existé.

Depuis cette époque les loups sont restés dans l'imaginaire piorad un symbole néfaste, synonyme de fourberie. Les piorads qui se voient affublé du surnom de loup (comme Niels Tyr, le loup gris) sont en général des hommes d'une grande cruauté. Lorsque les piorads se heurtèrent aux thunks et eurent à faire face à leurs maîtres-loups, leur haine (et leur crainte) pour cet animal s'en trouva renforcée.

Quelques années après la mort du grand loup des montagnes jumelles le vieil homme des tempêtes vint chercher certains des guerriers Piorads les plus valeureux pour leur faire don d'une monture à leur hauteur : le chagar.

Ce fut une épée longue, portée par un jeune piorad au regard vide qui utilisa ses pouvoirs pour permettre aux guerriers de se lier intimement avec leurs montures.

Si, lors de cette cérémonie, certaines Armes reconnurent l'épée comme étant celle de l'homme de la meute des montagne jumelles, elles ne firent aucune remarque à leurs porteurs. Par la suite cette épée

se fit oublier quelques temps avant de réapparaître dans les mains d'un alweg thunk. Le reste est une autre histoire.